



Asiantuntijuus ja sosiaaliset innovaatiot

Kevään 2010 työskentely

12.4.2010





Asiantuntijuus ja sosiaaliset innovaatiot

Tavoite

Opiskelija tutustuu **asiantuntijuuden ja sosiaalisen innovaation käsitteisiin** sekä niiden väliseen suhteeseen. Opiskelija syventyy asiantuntijuuden kehittymiseen, siihen vaikuttaviin tekijöihin sekä **sosiaalisten innovaatioiden merkitykseen asiantuntijuuden jakamisessa**. Kurssilla perehdytään myös asiantuntijaprofiilin kehittämiseen ja analysoidaan asiantuntijuuden merkitystä ympäröivässä yhteiskunnassa.

Sisältö

- Asiantuntijuustutkimus ja sen eri näkökulmat
- **Koulutus, työelämä ja asiantuntijuus**
- **Sosiaaliset innovaatiot**

Osaamistavoitteet

- **osaa selittää työelämän oppimisen tutkimuksen perusteita**
- osaa vertailla ja selittää asiantuntijatutkimuksen eri näkökulmia
- osaa selittää ja tulkita asiantuntijuuden kehittymisen vaihtuvia vaatimuksia
- **osaa analysoida asiantuntijatyön ja tiimityön ongelmakohtia**
- **ymmärtää koulutuksen ja työelämän suhdetta osaamisen ja asiantuntijuuden kehittymisen tukemisessa**





Työskentely asiantuntijaryhmissä

- Ryhmät muodostetaan haasteiden ympärille, ryhmässä 3-4 opiskelijaa
- Tavoitteena luoda ratkaisumalli/-eja annettuun haasteeseen
- Ryhmän työskentelyyn osallistuu (lähitapaamiset, verkko) muita asiantuntijoita (tuutorit, vertaisopiskelijat, kommentaattorit)
- Työskentely etenee ryhmien valitsemalla tavalla
 - lähitapaamisissa
 - verkossa yhdessä ja itsenäisesti
- Työskentelyä ohjaamassa tuutorit Pirkko, Niina ja Piritta



Oppimisympäristöt

- Verkkoympäristö
 - yhteinen verkkoympäristö Ning <http://edutoolekspertti.ning.com/>
 - keskustelut, tuotokset, materiaalit
 - ryhmän sopimat muut yhteydenpitotavat (esim. Skype)
 - lähitapaamisten aikataulut, sisällöt, materiaalit ja korvaavat tehtävät Edutool-wikissä ja Ningissä
- Lähitapaamiset
 - yhteiset tapaamiset lähiopetuksessa (12.4., 26.4., 18.5. ja 24.5.)
 - vertais- ja asiantuntijaryhmätyöskentelyä
 - ryhmän sopimat muut tapaamiset





Asiantuntijaryhmien resurssit

- Henkilöt
 - Oma ryhmä
 - OY
 - EB
 - Vertaisopiskelijat
 - Muut
- Oppimateriaali
 - ks. erikseen mainittu lukemisto ja materiaali kurssikuvauksesta
 - muista aikaisempien opintojaksojen kirjallisuus (esim. LeCoTec, KOME)
- Muu tarkasteltavan haasteen kannalta merkityksellinen kirjallisuus/materiaali





Arviointi

- Koko prosessin ajan → ohjaa ja jäntevöittää asiantuntijaryhmän työskentelyä
- Kohdentuu
 - omaan oppimiseen ja työskentelyyn ryhmässä (yksilöarviointi)
 - asiantuntijaryhmän työskentelyyn (yksilö- ja ryhmäarvioinnit)
 - asiantuntijaryhmän tuotokseen (abstrakti ja posterit)
 - työskentelynjakson toteutukseen (loppupalaute)
- Yksilöarviointi: kyselyyn vastaaminen aina 1-3 päivää ennen lähitapaamista
- Ryhmäarviointi: lähitapaamisissa
- Tuutoreiden palaute
- Vertaispalaute
- Kommentaattoreiden palaute



Tulosten esittäminen

- Abstrakti (laajuus max. 1000 sanaa)
 - Sisältö
 - Viitekehyksen kuvaus
 - Tutkimusongelmat
 - Ratkaisumallit
 - Lähteet
 - Rakenne
 - Otsikko
 - 1-3 väliotsikkoa
 - avainsanat
 - valmis 24.5. mennessä, jaetaan posterin esittelyn yhteydessä kuulijoille
 - Molempien tuotosten arviointi: hyväksytty/täydennettävä
- Posterit
 - Ohjeita posterin tekemiseen <http://tiedeposteri.wordpress.com/>
 - Posterin tulee olla valmis 20.5. mennessä (painetaan yliopistopainossa, yksi yo:lle ja yksi EB:lle)
 - Posterit esitetään päätöstapaamisessa 24.5.



Tieto luovuuden raaka-aineena

Formaali tieto,
praktinen tieto ja
itsesääteletieto

Formaali tieto:
Akateeminen, tutkimustieto
Kontekstitieto

Praktinen tieto,
Miten asiantuntijat
ratkaisevat ongelmia
Työpaikan toimintakulttuuri

Itsesääteletieto
Research-based innovations
Evidence-based
innovations

Sosiaalinen
innovaatio

Uudenlainen tapa tehdä asioita

Luovuus tarvitsee raaka-aineita



Leikillisyyden avain luovuuteen



Yksilön ominaisuus (yksilönäkökulma)
Toiminnan laatu (yhteisöllinen näkökulma)

Sosiaalinen innovaatio



On uudenlainen tapa tehdä asioita.

'Sosiaalinen' ilmenee sekä prosessissa ja tuloksessa; edistää hyvinvointia, usein teknologiaa hyödyntäen.

(Sosiaalisen) innovaation kriteerejä (Rogers, 1995)

- 1) having a relative advantage (being better than the existing situation),
- 2) being consistent with the user's existing values, experiences, and needs,
- 3) easy to understand and use,
- 4) easy to try out, and
- 5) easily observable.



Syntyy kun jokin

- ilmiö ymmärretään toisin kuin ennen tai
- ilmiön suhteen opitaan toimimaan aiempaa tehokkaammin tai sen ominaisuuksia opitaan hyödyntämään paremmin ja
- kun nämä myönteiset uudet toimintatavat leviävät laajemmin yhteiskuntaan (työpaikat, oppilaitokset, sosiaali- ja terveystoimi)



Kestävän sosiaalisen innovaation perusajatus:
tutkimuksesta käytäntöön (research-based; evidence-based)

Tieteelliseen, monitieteiseen tietoon perustuva asiantuntijuus → ratkaisuja käytännön elämää varten; syntyy tietopohjaa ja toimintamalleja

1. Akatemiakonteksti: korkeatasoiseen, pitkäjänteiseen ja ajantasaiseen tieteelliseen tutkimukseen perustuva osaaminen
2. Työelämäkonteksti: sen tunteminen ja ymmärtäminen

Julkisella sektorilla sosiaalisille innovaatioille tarvetta:

- mm. väestön ikääntyminen, työikäisten määrän väheneminen ja julkisten palvelujen kysynnän kasvaminen
 - Työpaikoilla tarve liittyä usein ihmisten väliseen vuorovaikutukseen ja prosessien hallintaan
-
- Turvapuhelin
 - Isyysloma
 - Talkoot
 - Astiankuivauskaappi
 - Koulujärjestelmä
 - Sähköposti



Leikillisuus ja luovuus työskentelyssä

1) Yksilön ominaisuus (Nina Lieberman, 1967,1971,1975, 1977, 1981)

- Suht. pysyvä ominaisuus, jota voi kehittää
- Fyysinen, sosiaalinen ja kognitiivinen spontaanius, ilon osoittaminen, ja huumorintaju (physical, social and cognitive spontaneity, manifest joy, and sense of humor)
- Miten ilmenee?
 - Informaaleissa ja formaaleissa ympäristöissä
 - Eri ikäisillä ihmisillä

Leikillisuus on avain luovuuteen (ja luovuus leikillisyyteen)

--- who are highly playful, also show highest scores on divergent and creative thinking (1981)

--- basis for creative thought

Sosio-emotionaalinen- ja akateeminen leikillisuus

- motivaatio, älyllinen uteliaisuus, valppaus, innostus





2) Toiminnan laatu (Hyvönen, Kangas & Ruokamo)

- Piirteitä: yhteisöllisyys, toiminnallisuus, narratiivisuus, luovuus, oivaltavuus, emotionaalisuus, kehollisuus

Luovuus ja leikillisuus ei synny kehotuksesta

- Kulttuuriset välineet ja tieto
- Aktiivinen rooli ja leikillisyyteen ja luovuuteen rohkaiseva, turvalliseksi koettu ilmapiiri
- Prosessi tärkeä, ei vain lopputulokset
- Prosessissa haaste / ongelma / tehtävä



3) Leikillisyyden yhteys innovaatioihin

L. Dunn, 2004 <http://digital.library.unt.edu/ark:/67531/metadc4620/>

Cognitive Playfulness -- characteristic within an individual, composed of cognitive, affective, and behavioral components, that causes the individual to "play" with a problem until it is solved.

A playful individual is apt to have a predisposition to engage in certain activities in a non-serious or fanciful manner.

Playful interactions tend to be enjoyable, engaging, and not a function of external needs.

Cognitive Spontaneity -- *This term represents a key construct of playfulness that encompasses curiosity, inventiveness, and the need to play with ideas.*

- 1) Are individuals who are highly **playful** more likely to continue to demonstrate an ability to integrate technology use in the classroom at a high level than those who are less playful?
- 2) Are individuals who are highly **innovative** more likely to continue to demonstrate an ability to integrate technology use in the classroom at a high level than those who are less innovative?

The findings of the current study indicated that playfulness, innovativeness, and essentialness scores were significantly correlated to an individual's sustained ability to use technology at a high level. Playfulness was related to the educator's level of innovativeness, as well. Also, educators who believed the use of technology was critical and indispensable to their instruction were more likely to be able to demonstrate a sustained high level of technology integration.

Adult Playfulness Scale created for use in the workplace (Glynn & Webster, 1992) covers five factors: spontaneity, expressiveness, fun, creativity, and silliness.





Leikillisuus

Leikillisyyden kautta oppimisen lukkojen ohittaminen

26. Leikillisuus on ilmennyt hauskana ryhmässä toimimisena.

27. Huumori kukkii ja ajatuksemme ovat hyvin lapsilähtöisiä, käytännöllisiä.

28. Naurua riitti ideoiden suhteen. Ideoista syntyi leikkimielisiäkin vitsejä.

29. Kaikki otetaan mukaan eikä kenenkään ideoita tyrmätä. Blogin teko oli aika leikillistä. Aiomme ottaa leikin ja luovuuden mukaan myös suunnitelmaamme. Tuntuu olevan meille melko luontainen lähestymistapa.

30. Leikillisuus ilmeni ryhmän/blogin nimeä keksittäessä, mielikuvitus pääsi valloilleen. (-

Luovuus

20. Brainstormingissa tuli niin paljon eri ideoita, että huonoimpia ei ehtinyt edes kirjoittaa ylös. (-

21. Mielestäni koko ensimmäinen pienryhmätyöskentely oli hyvin luovaa toimintaa. Sovimme nopeasti teeman ja heittelimme kaikkia tästä teemasta mieleen tulevia asioita ja ideoita. Työskentely siis perustui hyvin luovaan ideointiin. Muutamana konkreettisena esimerkkinä puiden halailu hippityyliin ja valinnainen kettutyttökurssi.





Porinatuokio pienryhmissä

- Millaista asiantuntijuutta teille on kertynyt Edutool-opintojen aikana?
- Miten uskotte voivanne hyödyntää tätä asiantuntijuutta tulevassa työskentelyssä?
- Millaisia odotuksia teillä on tulevaan työskentelyyn liittyen?
- Mitkä ovat työskentelyn onnistumisen edellytykset?
- Miten voitte saada työskentelyyn leikillisyyttä ja luovuutta?





Pohdittavaa asiantuntijaryhmille

- Mikä on haasteenne/ tutkimusongelmanne?
- Millaista asiantuntijuutta ryhmästäenne löytyy ongelman ratkaisemiseen?
- Miten ryhmänne tulee työskentelemään (mm. toimintatavat, teknologiat, tapaamiset, työnjako)?
- Mikä on tavoitteenne tulevalle verkkojaksolle?

